

DOSSIER JEUX D'INTERIEUR
REGROUPEMENT ANIMATION DU
1^{ER} ET 2 DECEMBRE 2012

Les babouches

Goofy la chenille

L'aveugle et les promeneurs

L'annonceur

Le naufragé et les requins

Le livreur de journaux

La garuche

Le pèlerin

Piperlet

Le prisonnier

Les Babouches.

Principe général :

Les joueurs sont assis en cercle. Le sort désigne le **sultan**. A sa gauche sont alors, dans l'ordre, le **vizir**, le **bourreau**, le 1^{er} joueur, le 2^{ème} joueur,...etc

A tour de rôle, les joueurs lancent en l'air 2 « babouches » (espadrilles, chaussures plates à dessus souple,...) **en les faisant tourner**. Si elles tombent :

- une semelle au sol et l'autre en l'air, il ne se passe rien de fâcheux ni d'heureux (**1 chance sur 2**).
- les 2 semelles en l'air, le manant est présumé coupable de quelque chose (ou le sultan peut en décider autrement), il va alors prendre quelques coups de babouches. (**1 chance sur 4**).

Le sultan détermine le **nombre de coups**, le vizir **l'intensité des coups** (faible, moyen, fort) et le bourreau **exécute** la sentence.

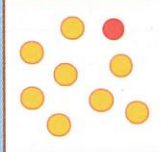
- les 2 semelles au sol, le joueur devient sultan et ses voisins de gauche prennent les rôles de vizir et bourreau. (**1 chance sur 4**).

Modalités :

- Le sultan, à son tour, doit lancer les babouches. 2 semelles en l'air : c'est la destitution (le vizir devient alors sultan, son voisin de gauche vizir,...) Le nouveau sultan prononce alors la sentence infligée à son prédécesseur.
- Vizir et bourreau sont **dispensés de jeter les « babouches »**.
- Au départ du jeu, le sort désigne le sultan. Chaque joueur, à son tour, lance les babouches ; si celles-ci retombent semelles au sol, il devient alors sultan. Sinon rien ne se passe et c'est au joueur suivant de tenter sa chance. **Il n'y a pas de sentence tant que le triumvirat n'est pas constitué.**

Variantes :

Il est possible que chaque lancer débouche sur une sentence ou un changement de fonctions. Ces conventions peuvent être établies librement.

Âge**Disposition****Durée****Effectif**

15
10 20

Matériel**Structure**

10

Goofy la chenille

Principe du jeu

Un joueur, « Goofy », se déplace discrètement en évitant les autres joueurs, appelés « somnambules » car ils ont les yeux bandés par un foulard. Quand un somnambule identifie Goofy, il se place immédiatement derrière lui, enlève son bandeau et s'accroche à Goofy formant ainsi le deuxième élément de la chenille. De proche en proche, tous les somnambules réussiront à identifier la chenille Goofy et la compléteront.



mateur, puis ils se dispersent dans l'aire de jeu. L'animateur enlève alors le bandeau à l'un des joueurs, en prenant garde de ne pas attirer l'attention des autres qui deviennent alors des somnambules. Le joueur sans bandeau sera la tête de la chenille Goofy. Il est muet pour toute la durée du jeu et se déplace avec la plus grande discrétion possible, au signal de l'animateur ; les somnambules peuvent aussi débiter leur déplacement pour identifier Goofy et commencer l'élaboration de la chenille.

Disposition

Il faut un espace dégagé et suffisamment grand, permettant aux joueurs d'évoluer les yeux bandés en toute sécurité.

LE JEU COMMENCE

Tous les joueurs se bandent les yeux à l'aide de leur foulard sous l'œil attentif de l'ani-

LE JEU SE DÉROULE

Les somnambules cherchent Goofy en se déplaçant les mains en avant. Quand ils rencontrent un autre joueur, ils vont le retenir afin d'établir son identité : Goofy ou un somnambule. Goofy, quant à lui, marche discrètement dans la pièce sans courir tout en essayant d'éviter les contacts avec les somnambules.

La première fois que deux joueurs se rencontrent, l'un d'entre eux, nécessairement un somnambule, pose la question : « Goofy » ? Deux cas peuvent alors se présenter sachant que Goofy ne parle pas.

Premier cas : « Goofy ? » est la réponse de l'autre joueur, ce qui prouve que deux somnambules se sont rencontrés. Ces deux joueurs peuvent alors repartir à la recherche de Goofy. Bien entendu, ces deux somnambules auraient pu se questionner simultanément.

Deuxième cas : il n'y a pas de réponse même si la question est répétée. Le somnambule a donc identifié Goofy. Il enlève alors son bandeau, se place derrière Goofy et lui pose les mains sur les épaules devenant ainsi le deuxième élément de la chenille ; il sera dès lors muet jusqu'à la fin du jeu.

La chenille, composée de deux joueurs, continuera à s'agrandir petit à petit grâce aux identifications successives réalisées par les somnambules selon le même processus : le somnambule n'obtenant pas de réponse à sa question « Goofy » enlève son bandeau et se place à la queue de la chenille. Toutefois, il va être difficile aux somnambules d'arrêter la chenille pour poser la question à l'une de ses composantes, la tête ne s'en rendant pas forcément compte. Il faudra alors poser la question avec davantage de vigueur afin d'être entendu par toute la chenille.



LE JEU S'ACHÈVE

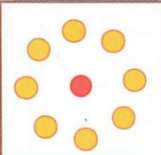
La partie s'arrête dès que le dernier somnambule a ôté son bandeau.

AUTRE MANIÈRE DE JOUER

Se passer de foulard et garder les yeux fermés peut être un défi pour certains joueurs.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

- La tâche des somnambules et celle de Goofy peuvent être facilitées ou non, par la prise en compte du rapport entre l'effectif et la grandeur de l'aire de déplacement autorisé.
- Il peut arriver que certains joueurs cherchent à rester somnambule afin de conserver leur bandeau le plus longtemps possible. Ce comportement ne correspond peut-être pas à l'esprit initial du jeu.
- Avancer les mains en avant permet de se protéger des obstacles éventuels.

Âge**Disposition****Durée****Effectif**

15
13 20

Matériel**Structure**

03

L'aveugle et les promeneurs



Principe du jeu

Tous les joueurs sont numérotés ; ils s'asseyent au hasard sur des chaises disposées en cercle, à l'exception de l'un d'entre eux à qui l'on bande les yeux. Il devient « l'aveugle » et se place à l'intérieur du cercle. L'aveugle appelle deux numéros correspondant à deux autres joueurs appelés « promeneurs », qui vont alors tenter d'échanger leur place sans se faire toucher par l'aveugle.



LE JEU COMMENCE

Les joueurs sont assis sur des chaises placées en cercle ; à chacun d'entre eux est attribué un numéro de 1 jusqu'au dernier. Puis les pratiquants changent de place. Un joueur, volon-

taire ou désigné par un tirage au sort, entre dans le cercle : c'est « l'aveugle ». On lui bande les yeux avec le foulard et il débute le jeu en appelant deux numéros.

LE JEU SE DÉROULE

Les deux promeneurs appelés se lèvent et cherchent à permuter de place sans sortir du cercle en évitant d'être touchés par l'aveugle. Pour cela, ils mettent en œuvre les stratégies qui leur semblent les mieux adaptées : itinéraires de contournement, feintes de bruitage, arrêt et redémarrage, etc. L'aveugle essaie de toucher l'un des deux promeneurs, en ouvrant les bras, en balayant l'espace, en se rapprochant du sol, etc. Dès que l'un des deux promeneurs s'assied sur la chaise de l'autre promeneur, il doit tout de suite annoncer fortement : « Assis ! ».

Si un promeneur est touché par l'aveugle, avant d'avoir réussi à s'asseoir, il est pris et cette séquence de jeu s'arrête. Le jeu peut donc repartir avec le nouvel aveugle, c'est-à-dire le joueur qui vient d'être pris. On lui bande alors les yeux et on le place au milieu du cercle. Si on souhaite le désorienter, on peut l'obliger à faire quelques tours sur lui-même, ou bien demander aux joueurs du cercle de changer de place avant le début de la séquence. L'aveugle appelle ensuite deux numéros et le jeu continue.

Si les deux promeneurs appelés réussissent à s'asseoir sans être touchés, l'aveugle garde son rôle et chacun reste à sa place. Il invite alors deux nouveaux promeneurs à permuter leur place.

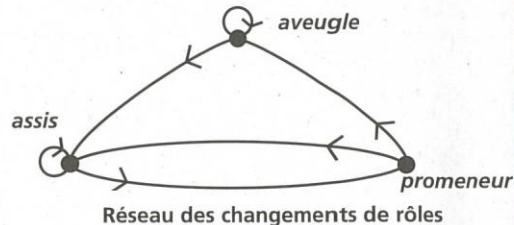
LE JEU S'ACHÈVE

Le jeu est dépourvu de règle d'arrêt définitif. Des séquences de jeu de même type se succèdent, ce qui donne l'occasion aux joueurs de changer de rôle, de devenir aveugle et promeneur par une suite de réussites et d'échecs.

CARACTÉRISTIQUE DU JEU

Ce jeu possède trois rôles différents : le rôle de « l'aveugle », le rôle de « promeneur » et le rôle de « joueur assis ». Lors des diverses séquences, chacun des participants peut assumer successivement ces trois rôles en fonction des règles et des péripéties du jeu. Ainsi, Bernard qui était joueur « assis » avec le n° 4 est appelé et devient « promeneur », puis il est touché par « l'aveugle » et devient donc « aveugle » à son tour. Il appelle deux numéros qui réussissent à chan-

ger de chaise sans se faire toucher ; il reste alors « aveugle ». Au coup suivant, il réussit à toucher un « promeneur » et redevient alors un « joueur assis »



AUTRES MANIÈRES DE JOUER

- Quand on n'a pas de chaises, on peut s'asseoir sur le sol à des emplacements préalablement tracés. Il faut prendre garde à ce que les jambes des joueurs assis sur le sol ne deviennent pas des obstacles dangereux pour l'aveugle et les promeneurs.
- À la place des numéros, il est très intéressant d'utiliser les prénoms, dans le cas où les participants se connaîtraient bien.
- Une fois l'initiation des joueurs terminée, l'aveugle peut appeler simultanément plus de deux promeneurs. Dans ce cas, ces derniers devront effectuer le tour de l'aveugle avant d'aller s'asseoir.

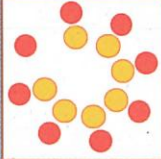
REMARQUES PÉDAGOGIQUES

- Ce qui importe dans ce jeu, c'est le plaisir associé aux différents événements vécus par les joueurs et non pas un résultat final censé consacrer la supériorité éventuelle d'un joueur sur les autres.
- Ce jeu est particulièrement intéressant lorsqu'il se déroule en silence. L'aveugle doit alors pouvoir repérer le moindre bruit réalisé par les promeneurs appelés à changer de place.
- Il n'est pas interdit aux joueurs assis de se faire complices, soit des promeneurs, soit de l'aveugle, mais de manière très discrète et en restant à leur place.
- Il faut veiller à ce que l'aveugle ne se déplace pas de façon dangereuse et qu'aucun joueur ne sorte du cercle.
- Il est important de trouver un juste équilibre entre la grandeur du cercle et le nombre de joueurs afin que la prise du promeneur par l'aveugle ne soit ni trop simple ni trop difficile.

Âge



Disposition



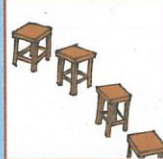
Durée



Effectif

21
15 25

Matériel



Structure



02

L'annonceur

Principe du jeu

Les joueurs sont disposés sur un cercle, deux par deux, l'un étant assis sur une chaise et l'autre debout derrière lui jouant le rôle de gardien. L'un des joueurs debout est seul : c'est l'annonceur. Chaque gardien doit empêcher le joueur assis de quitter sa place lorsque l'annonceur l'appelle pour occuper la chaise vide placée devant lui.



LE JEU COMMENCE

Les joueurs sont assis en cercle sur des chaises. Derrière chacun d'eux, un autre joueur, le gardien, se tient debout, les mains derrière le dos. L'une des chaises est inoccupée. Derrière cette chaise vide, l'annonceur appelle l'un des joueurs assis en disant distinctement « *J'appelle Karim* » ou « *J'appelle la fille aux baskets rouges* ».

LE JEU SE DÉROULE

Le joueur appelé bondit pour aller occuper la chaise vide de l'annonceur. Il peut néanmoins être stoppé par son propre gardien. Celui-ci doit, sans bouger les pieds, s'efforcer de lui poser les mains sur les épaules avant qu'il ne soit hors de portée.

Si le joueur appelé est touché par son gardien, il se rassoit tranquillement et l'annonceur renouvelle un appel précis destiné à un autre joueur assis.

Si le joueur appelé parvient à s'échapper, il va occuper la chaise vide. Puis le nouvel annonceur solitaire appelle à son tour l'un des joueurs assis et le jeu continue.

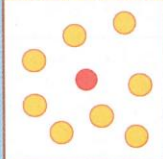
AUTRE MANIÈRE DE JOUER : « LE CLIN D'ŒIL »

Le jeu est exactement le même mais l'appel est silencieux. Il se manifeste de la part de l'annonceur par un clin d'œil le plus discret possible à l'intention d'un joueur assis.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

- En début de partie, il est préférable qu'un seul joueur soit concerné par l'appel.
- De temps en temps, on peut intervertir les rôles de gardiens et de joueurs assis.
- Il est possible de se passer de chaises. Les joueurs s'accroupissent ou se mettent à genoux, en regardant vers l'intérieur du cercle. Les gardiens sont debout, pieds joints, mains dans le dos et doivent essayer de toucher le joueur appelé.



Âge**Disposition****Durée****Effectif****Matériel****Structure**

16

Le naufragé et les requins

Principe du jeu

L'un des joueurs « le naufragé » défend son « radeau » (deux feuilles de journal), à coups de rame (feuille de journal roulée sur elle-même), contre l'attaque des autres joueurs (les « requins »). Tout requin, qui reçoit un coup de rame, est éliminé. Si les requins réussissent à déchirer la totalité du journal-radeau, morceau par morceau, le naufragé coule.

Disposition

Deux boîtes en carton, la boîte des naufragés et la boîte des requins, sont placées chacune près de deux parois opposées de la pièce dans laquelle tous les joueurs sont présents.

LE JEU COMMENCE

Une double feuille de journal, représentant un radeau, est placée par terre au centre de la pièce. L'un des joueurs, tiré au sort, sera le naufragé. Il reçoit une longue rame constituée par une feuille de journal roulée sur elle-même puis s'installe sur le radeau. Les autres joueurs, les requins, se répartissent à quelques mètres autour du radeau.



LE JEU SE DÉROULE

Les requins s'attaquent au radeau en déchirant des morceaux du journal. Le requin, qui réussit à détruire une partie du radeau en déchirant un morceau du journal sans recevoir un coup de rame, va le déposer dans la boîte requins. En revanche, le

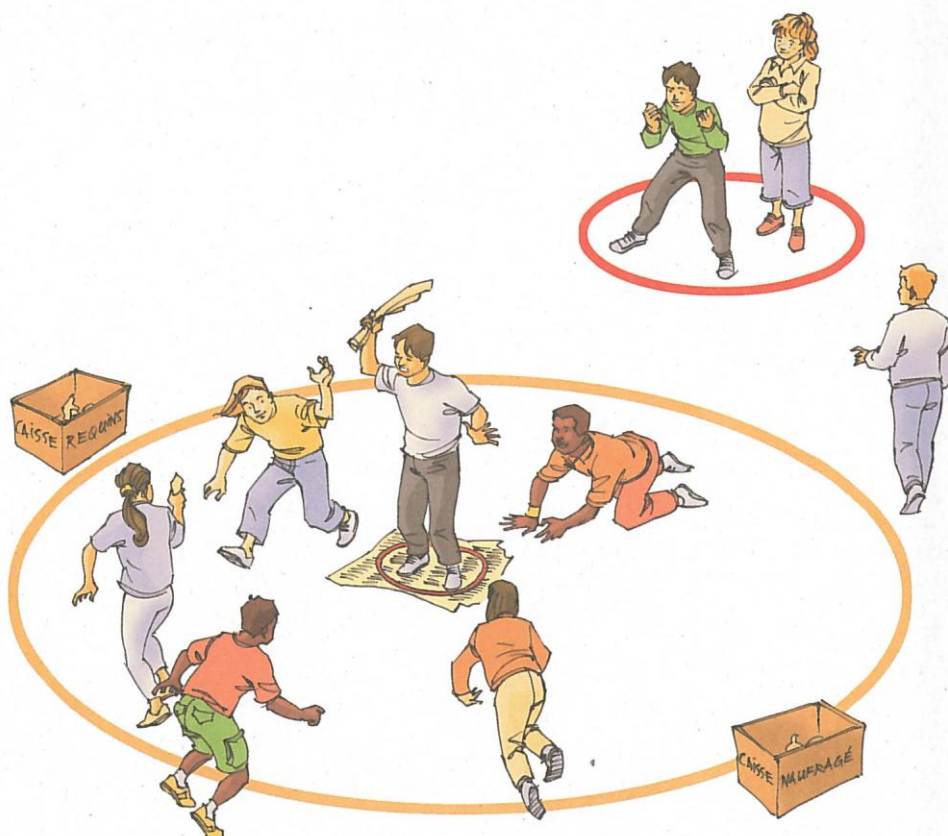
requin touché par un coup de rame, est éliminé et sort de l'aire de jeu. S'il avait tout de même réussi à s'emparer d'un morceau de radeau, il le dépose dans la boîte naufragé.

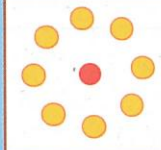
LE JEU S'ACHÈVE

Deux situations peuvent conduire à l'arrêt du jeu : la destruction totale du radeau (le naufragé n'a plus, sous ses pieds, que des morceaux de radeau inaccessibles aux requins) ou l'élimination de tous les requins par le naufragé. Le gagnant (le naufragé ou le groupe des requins) est celui qui dispose de la plus grande surface de radeau dans sa boîte. Les éventuels morceaux de radeau qui restent sous les pieds du naufragé lui appartiennent.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

- On peut éviter l'élimination des requins en leur donnant un gage, par exemple faire un parcours à cloche-pied avant de reprendre le jeu.
- La rame composée, d'une ou de plusieurs feuilles de journal roulées sur elles-mêmes, doit être suffisamment longue pour ne pas désavantager le naufragé. Cependant, elle doit être assez rigide pour la rendre maniable sans être trop dure pour éviter de faire mal.
- Une disposition permet de faciliter l'arbitrage de fin de jeu : le naufragé se tient à l'intérieur d'un cercle d'environ 40 cm de diamètre. Quand le tracé du cercle a totalement disparu, suite aux arrachements successifs du journal, le jeu se termine.



Âge**Disposition****Durée****Effectif**

12
8 20

Matériel**Structure**

11

Le livreur de journaux

Principe du jeu

Les joueurs sont assis en cercle sur des chaises. L'un d'eux, journal en main, ayant laissé sa chaise libre, va se placer au centre. Son but est de livrer le journal en le déposant sur une chaise libre avant qu'elle ne soit attribuée à quelqu'un d'autre par le joueur placé à gauche de celle-ci.

Matériel

Un journal plié ou roulé de façon à lui assurer une certaine rigidité et faciliter ainsi sa manipulation.

LE JEU COMMENCE

Les joueurs sont assis en cercle sur des chaises et l'un d'entre eux reçoit le journal ; il se trouve ainsi désigné pour être le livreur.

LE JEU SE DÉROULE

Le livreur, journal en main, se lève en libérant sa chaise. Le joueur assis à gauche de cette chaise, pose alors sa main droite sur celle-ci en disant, par exemple : « *C'est pour Jacques* ». Jacques essaie de s'asseoir sur cette chaise en libérant la sienne qui devient disponible pour une nouvelle livraison du journal. Mais le joueur assis à la gauche de cette nouvelle « chaise libre » peut poser sa main dessus en disant : « *C'est pour Clara* ». Clara essaie de s'y

asseoir et libère donc elle aussi sa chaise sur laquelle son voisin de gauche pose la main droite en appelant un autre joueur, et ainsi de suite. Ces appels et ces déplacements suc-



cessifs libèrent rapidement des chaises différentes et embrouillent tous les joueurs.

Quand le journal a été déposé sur une chaise, avant que celle-ci ne soit occupée par

quelqu'un appelé par le joueur « de gauche », le livreur de journaux peut s'y asseoir. Il y a alors changement de rôle : ce même joueur de gauche, qui n'a pas réussi à attribuer la chaise placée à sa droite immédiate, devient le nouveau livreur de journaux et se place debout, le journal en main au centre du cercle.

Le nouveau signal de départ est donné par le joueur qui se trouve à la gauche de cette nouvelle chaise libre.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

- Ce jeu trouve tout son intérêt quand on connaît préalablement les prénoms. Dans l'autre manière de jouer, ce n'est plus indispensable.

- La grandeur du cercle doit être adaptée au nombre de joueurs afin de respecter un équilibre des difficultés entre le livreur de journaux et les autres joueurs.

LE JEU S'ACHÈVE

La fin du jeu est laissée à l'appréciation du meneur ou du groupe.

AUTRES MANIÈRES DE JOUER

- Les joueurs, face tournée vers le centre, sont assis sur des chaises placées en cercle. Une chaise vide est située au centre, c'est celle du « provocateur » qui se tient debout à l'intérieur du cercle en ayant en main un journal roulé. Il vient défier l'un des joueurs assis en le touchant à l'aide du journal. Très rapidement, il va ensuite déposer le journal sur la chaise libre du centre du cercle, puis essaie de venir s'asseoir à la place du joueur provoqué. Celui-ci tente de s'emparer du journal posé sur la chaise et de toucher le provocateur avant qu'il ne soit assis. S'il réussit à le toucher, il condamne le provocateur à rester dans son rôle. S'il ne réussit pas, il va le remplacer et devient le nouveau provocateur.

- Dans la précipitation du jeu, il peut arriver que le provocateur fasse tomber le journal de la chaise centrale, il doit le ramasser et le replacer correctement avant de continuer.



La Garuche

Principe général :

Les joueurs sont assis en cercle sur des chaises sauf un qui se trouve au milieu de cercle. (Il est également nécessaire d'installer une chaise ou un tabouret vide au centre de ce cercle.)

Ce dernier, équipé d'une **garuche** va provoquer un de ses camarades assis en le **touchant ou le frappant avec la garuche**.

Il va devoir ensuite déposer la garuche et prendre la place du camarade provoqué avant que celui-ci n'est pu se venger en récupérant la garuche posée au centre et en lui rendant son coup.

Si le provocateur se fait touché avant d'être assis, il garde son rôle de provocateur sinon c'est le joueur provoqué qui prend ce rôle.

Modalités :

- La garuche peut être réalisée à partir d'un journal roulé, d'un foulard noué,...

Il est important de vérifié que cette dernière ne puisse pas blesser et qu'elle fasse plus de peur que de mal.

- Le joueur provoqué ne peut pas arracher, des mains du provocateur, la garuche. Il doit attendre qu'elle soit déposée sur la chaise centrale pour pouvoir la prendre.
- Le joueur provocateur ne peut pas tenter de prendre la place de son camarade si la garuche n'a pas été, au préalable, déposé sur la chaise centrale.
- La chaise centrale ne peut être déplacée (modalité à amener si le cas se produit).

Le Pèlerin

Principe général :

Les joueurs sont assis en cercle.

Un joueur se trouve au milieu du cercle et est équipé d'un bâton de pèlerin (manche à balai, crosse,...)

Ce dernier se balade à l'intérieur du cercle et désigne les personnes qui le suivront dans son pèlerinage **en tapant son bâton sur le sol devant ces dernières.**

Le pèlerin peut à tous moments (selon son envie) prendre une place s'étant libérée dans le cercle **en lâchant son bâton sur le sol.**

A ce moment, tous les joueurs suivant le pèlerin doivent également vite trouver une place dans le cercle.

Le joueur n'ayant pas pu avoir de place devient alors le nouveau pèlerin, récupère le bâton et peut partir à la recherche de personnes pour le suivre durant son pèlerinage.

Modalités :

- Les joueurs désignés par le pèlerin doivent réellement le suivre ; ils se positionnent et avancent derrière lui en file indienne.

Piperlet

(faites ce que je dis, pas ce que je fais)

Principe général :

Les joueurs sont installés en cercle (de préférence assis).

Le meneur demande à chacun de fermer les mains et de garder l'index tendu.

Le meneur frappe alternativement ses genoux de ses index en disant "*Piperlet... Piperlet... Piperlet...*" (le nombre de « Piperlet peut varier).

Les joueurs imitent le meneur et doivent être à l'écoute des paroles du meneur.

Le meneur annonce ensuite les différentes règles :

- Lorsqu'il annonce « plat » après le "*Piperlet... Piperlet... Piperlet...*", les joueurs doivent immédiatement poser les mains à plat sur les genoux.
- Lorsqu'il annonce « dos » après le "*Piperlet... Piperlet... Piperlet...*", les joueurs doivent immédiatement poser le dos de leurs mains sur les genoux.
- Lorsqu'il annonce « pamof » après le "*Piperlet... Piperlet... Piperlet...*" (oui c'était bien « pamof » et pas « panof » comme vécu durant le regroupement ;-), les joueurs doivent immédiatement lever les mains au niveau des épaules.

Le meneur, lorsqu'il repère un joueur s'étant tromper, lui passe la main et donc le rôle de meneur.

Modalités :

- Il est important que le meneur articule bien et qu'il ai une voix clair et audible durant le jeu.
- Il est intéressant d'amener les différentes règles au fur et à mesure afin que les joueurs aient le temps de les assimiler.
- Lorsque le jeu se joue bien et que peu de joueurs se trompent, il est intéressant d'obliger les joueurs à regarder le meneur, le meneur peut donc effectuer des gestes ne correspondant pas à ce qu'il a annoncer et de ce fait permettre une nouvelle dynamique de ce jeu.
- Il est également possible d'amener de nouvelles règles, associés à de nouveaux mouvement afin de rendre le jeu un peu plus difficile.

Le prisonnier

Principe général :

Un tiers des joueurs forment un cercle et font dos au centre de ce cercle.
Ce sont « les gardiens ».

(Afin d'avoir un espace de jeu optimale, nous demanderons aux gardiens de se positionner de telle façon à ce qu'ils ne puissent pas toucher les mains de leurs voisins lorsqu'ils écartent les bras. Nous leur demanderons également d'écartier les jambes et de ne plus les bouger durant la phase de jeu. Les bras et les mains, eux, sont libres de bouger)

Les gardiens doivent avoir les yeux bandés.

On place un joueur au centre du cercle assis sur une chaise.
Il est « le prisonnier ».

Le reste des joueurs sont à l'extérieur du cercle. Ce sont « les sauveurs ».

Le but pour les sauveurs est de libérer le prisonnier.

Pour ce faire, 2 sauveurs, au moins, doivent entrer dans le cercle sans être touchés par les gardiens. C'est seulement si cette condition est remplie qu'il peuvent permettre au prisonnier de se libérer de sa chaise.

Le prisonnier, libéré de sa chaise doit désormais sortir du cercle sans se faire toucher par les gardiens sous peine de revenir s'asseoir sur sa chaise.

Lorsqu'un sauveur est touché par un gardien, il est immédiatement éliminé et sort du jeu.

Bien entendu, le but des gardiens est d'éliminer tous les sauveurs afin de les empêcher de libérer le prisonnier.

Modalités :

- Le meneur veillera à ce que le nombre de joueurs soit suffisant avant de lancer ce jeu (environ 20 personnes minimum).
- Le cercle de gardiens doit être suffisamment grand pour permettre un minimum d'accès aux sauveurs.
- Certaines règles peuvent être amener afin de donner un nouveau souffle au jeu :
 - ✓ Il ne peut y avoir que 2 sauveurs simultanément dans le cercle et ces sauveurs doivent, comme le prisonnier, réussir à sortir du cercle sans se faire toucher pour gagner la partie. Cela donnera lieu à plus de stratégie venant des sauveurs.
 - ✓ Libre à vous d'amener de nouvelles règles mais attention à ne pas dénaturer le jeu...

Bon jeu !